MYSTICAL

ATARI, AMIGA, PC, AMSTRAD, AMSTRAD DISCO, SPECTRUM, SPECTRUM DISCO Y MSX

CARGA Y COMIENZO DEL JUEGO

Atari ST y STE

— Introduce el disco en la unidad.
— Enciende el ordenador.

Amiga (En el amiga 1000)

— Carga el Kickstart.
— Cuando el Amiga pida el Workbench introduce el disco del juego en la unidad DFO:

Ten cuidado: Las unidades de disco externas deben de estar desconectadas.

IBM PC y Compatibles

— Enciende el ordenador.
— Carga el DOS.
— Instala el driver del ratón, si tienes uno.
— Introduce el disco MYSTICAL en la unidad A:
— Teclea TATOU y pulsa RETURN.
— Luego sigue las instrucciones de la pantalla.

NOTA: No te olvides de conectar uno o dos joysticks.

Amstrad CPC Versión cassette

— Para el 664, 6128 y 464 con unidad de disco teclea | TAPE (para obtener | pulsa las tecla SHIFT y @ simultáneamente).
— Entonces pulsa CTRL y ENTER (la pequeña tecla en el panel numérico).
— Sigue las instrucciones en la pantalla.

Amstrad CPC Versión disco

— Teclea | CPM (para obtener | pulsa las teclas SHIFT y @ simultáneamente).
— Y pulsa RETURN.

Spectrum Versión cassette

— Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.
— Sigue las instrucciones de Pantalla.

Spectrum Versión disco

— Selecciona opción cargador y pulsa RETURN.
— Sigue las instrucciones de pantalla.

Msx Versión cassette

— Teclea RUN"cas: y pulsa ENTER.
— Sigue las instrucciones de pantalla.

LA HISTORIA HASTA AHORA...

Tú eres un mago novato al final de tus estudios.

Durante un curso sobre la apertura de puertas, en el templo del Gran Mago, has causado con tu torpeza la desaparición de todos los frascos y pergaminos que él había clasificado ciudadosamente durante años.

No hace falta decir que la cólera del Gran Mago es tan grande como tus posibilidades de suspender el examen final. Por ello, si quieres obtener tu diploma de mago algún día tendrás que recuperar la mayoría de los frascos y pergaminos que has esparcido...

Esto no será fácil porque han sido lanzados a mundos paralelos dominados por dioses sin escrúpulos y además, envidiosos de los poderes del mago.

A pesar de su gran enfado, el Inmenso Mago te permitirá usar las pociones contenidas en los frascos o las palabras inscritas en los pergaminos para que te puedas defender. El seguirá toda tu aventura gracias a su bola de cristal y usará sus poderes sin límites para transportarte de un mundo a otro y darte vida si las circunstancias resultan fatales.

Sin embargo, su paciencia es mucho más limitada que sus poderes. Esta es la razón por la que sólo te dará vida dos veces. Después de esto estarás expuesto a su más espantoso castigo.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del aprendiz de Mago es coger tantos frascos y pergaminos como sea posible, mientras intenta alcanzar la última etapa de cada mundo. Aquí es donde encontrará a un Dios que ha cogido todos para él y que no dudará en usarlos. Una vez que este Dios haya sido vencido, el jugador verá la bola de cristal de su maestro aparecer. Esta le proyectará a la otra dimensión.

Principios

El Mago avanza en un escenario que se desarrolla verticalmente. Muchos personajes diferentes le atacarán. Debe evitarlos o eliminarlos de su camino lanzando un hechizo. A lo largo del camino intentará recuperar los frascos, pergaminos y otros objetos mágicos.

Hay tres etapas en cada mundo y cuatro mundos con escenarios diferentes. Al final de cada etapa, el escenario deja de desarrollarse y el Mago debe situarse en el pentagramo (estrella de 5 puntas) y esperar a que la bola de cristal llegue y lo recoja.

Al final de cada mundo un Dios le impedirá acceder al pentagramo.

NOTA: A lo mejor te das cuenta después de 12 etapas, que el viaje que has hecho solamente es un ensayo de lo que queda por delante. La voluntad de tu Maestro es conservar tu vida.

COMANDOS

Juego de dos jugadores

Se necesitan dos joysticks para el Atari y Amiga. En el PC, cada jugador selecciona su modo de juego (ver COMANDOS DEL PC), pero los jugadores no pueden usar el teclado los dos. Al principio del juego, el Mago (controlado por el jugador #1) es seguido por otro personaje denominado el Golem. Cuando el Golem está parpadeando, el jugador #2 debe pulsar el botón de FUEGO (o la tecla 2 en el PC) para señalar que quiere jugar antes de que el Golem desaparezca.

NOTA: El Golem es un personaje mágico que va con el Mago. Cuando el Golem se debilita (menos de 10 puntos de vida) se convierte en un topo y se entierra en el suelo. Después de un tiempo, cuando tenga suficiente energía, se convertirá de nuevo en Golem y podrá ayudar al Mago.

Comandos del PC

El programa detecta si has enchufado un joystick o un ratón. Sin embargo, durante el juego, cada jugador puede cambiar su sistema de control haciendo lo siguiente:

— Cada jugador selecciona: tecla 1 para el Mago, tecla 2 para el Golem. Luego:
— CTRL J para jugar con un joystick.
— CTRL K para el teclado.
— CTRL M para el ratón.

Movimientos

Puedes mover al Mago y al Golem usando el joystick en el Atari y el Amiga, o con el sistema de control elegido en el PC (ver COMANDOS del PC).

En el PC:

— Con un joystick o ratón marcas la dirección escogida.

— Con el teclado usas las teclas del panel numérico:



El Mago

Para disparar (si tienes un hechizo puede ser lanzado):

— Pulsa el botón de FUEGO del joystick (en el PC el botón con el número 1).
— En el teclado (PC). Pulsa la barra espaciadora.
— O pulsa el botón izquierdo del ratón (PC).

El Golem

Haz que el Golem salte. Cuando cae sobre las criaturas enemigas, las aplasta.

— Joystick: Pulsa el botón de FUEGO.
— Teclado PC: Pulsa la barra espaciadora.
— Ratón PC: Pulsa el botón derecho del ratón.

NOTA: El Golem no puede nunca lanzar o almacenar hechizos.

Almacenando un hechizo

Para almacenar un frasco o un pergamino pon al Mago en él y pulsa inmediatamente:

— La barra espaciadora (en el Atari y Amiga).
— Joystick PC: Botón número 1.
— Ratón PC: Botón izquierdo del ratón.
— Teclado PC: Barra espaciadora.

Efecto: Verás que una de tus bolsas contiene algo. Las bolsas están representadas por diez huecos en el margen superior de la pantalla.

Seleccionado un hechizo

Para seleccionar uno de los hechizos almacenados en las bolsas pulsa:

— La barra espaciadora si juegas con un joystick (en el Atari y Amiga).
— La tecla SHIFT en el PC.

En el margen superior de la pantalla, el punto rojo mueve un hueco a la derecha cada vez que pulsas. En el margen izquierdo, un símbolo indica el tipo de hechizo que es (ver LISTA DE HECHIZOS).

Lanzando un hechizo

Para lanzar un hechizo hay dos posibilidades:

— Cada vez que el Mago pasa sobre él y no lo almacenas lanza después de unos pocos segundos el hechizo.

— O si seleccionas un hechizo almacenado en las bolsas (ver SELECCIONANDO UN HECHIZO), entonces para lanzarlo debes pulsar:

- Una tecla del teclado numérico o ENTER (en el Atari y Amiga).

- El botón 2 de el joystick.
- O el botón derecho del ratón (en el PC).

Otros comandos

Pausa: Tecla P en el Atari y Amiga, tecla F1 en el PC.
ESC: Para parar el juego.
Volver al dos: En el PC la tecla F10.
Ir a las puntuaciones máximas: Tecla H (durante la presentación).

INVENTARIO

Al final de cada etapa vas a la pantalla del inventario que te permite organizar tus bolsas para la siguiente etapa. Aparece una pantalla mostrándote los pergaminos y frascos.

En el Atari y Amiga

— Utilizando el joystick sitúa el círculo azul en ellos. En el margen izquierdo verás qué clase de hechizo es (los pergaminos arriba, los frascos abajo).
— Pulsa el botón de FUEGO para poner el hechizo elegido en la bolsa del círculo.
— Una vez que hayas acabado tu selección pulsa la barra espaciadora para continuar.

En el PC

— Con las teclas F3 (←) y F4 (→) pon el círculo azul en los hechizos o frascos.
— Pulsa la tecla ENTER para poner el hechizo

indicado por el círculo en la bolsa señalada por el cursor.
— Para mover el cursor de bolsa a bolsa pulsa F1 (←) o F2 (→).
— Cuando hayas finalizado la selección pulsa la tecla ESC para continuar.

NOTA: Si pulsas la barra espaciadora sin haber seleccionado un hechizo saldrá una selección preestablecida por el programa. Debes seleccionar un mínimo de un hechizo.

PUNTUACIONES

Si tienes una buena puntuación se mostrará en la tabla de puntuaciones. Teclea tu nombre en el teclado y pulsa ENTER.

PROTECCION

Cuando hayas finalizado la primera etapa, y pasado la pantalla de inventario, accederás a esta pantalla. Usando el joystick (o ratón o teclado en un PC) tienes que seleccionar los tres hechizos que se corresponden con las coordenadas que se piden (LINEA, COLUMNA) en la parte inferior de la pantalla. Estas coordenadas corresponden a series de tres números que encontrarás en la hoja de "CODIGOS MYSTICAL" incluida en la caja. Luego comprueba a qué hechizos corresponden

estos números con la LISTA DE HECHIZOS al final de las instrucciones. (Nota: Están en el mismo orden que en la pantalla. El primero es el de arriba a la izquierda.)

Descripción de la pantalla

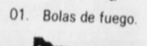
1. Bolsas que contienen hechizos.
2. Zona del juego.
3. Puntos de vida del Golem o del Dios local.
4. Puntos de vida del Mago.
5. Vidas que quedan.

Pergaminos



01. Bolas de fuego.

02. Los vegetales.





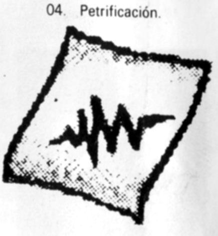
03. Las cuchillas sangrientas.



04. Petrificación.



05. Encarcelamiento.



06. Terremoto.



07. La espada mágica.

08. Metamorfosis.





09. Bola de fuego.

10. Tormenta de nieve.



11. Los signos extraños.



12. Parálisis.

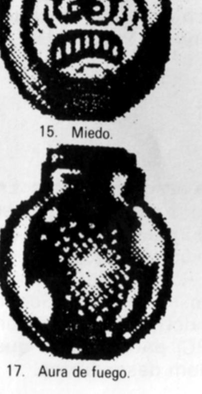
Frascos



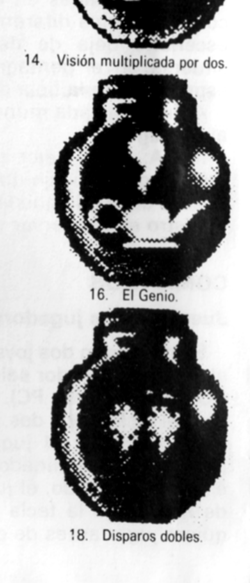
13. Visión multiplicada por tres.



15. Miedo.



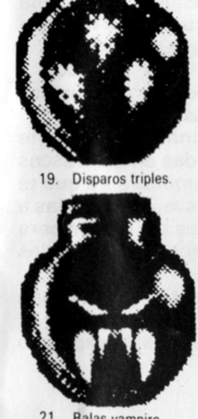
17. Aura de fuego.



14. Visión multiplicada por dos.

16. El Genio.

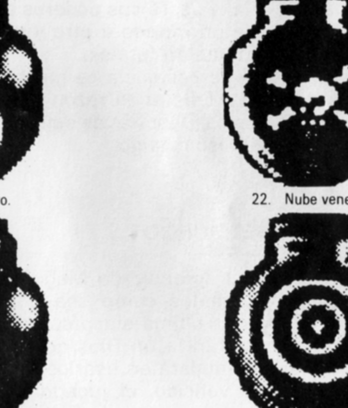
18. Disparos dobles.



19. Disparos triples.



21. Balas vampiro.



23. Disparo.

20. Rayo.

22. Nube venenosa.



24. Escudo reflectante



AUTORES

Olivier ROGE, Fabrice DECROIX, Jocelyn VALAIS, Thierry BROCHARD.

MENU DE OPCIONES (No disponible en la versión de AMSTRAD)

Tras cargar el juego, aparecerá un menú con las opciones de control. Pulsar el número indicado para la opción elegida para cada uno de los jugadores. Una vez definido, el ordenador te preguntará si estás seguro. Pulsando "Y" (yes) comenzará el juego, pulsando "N" (no) volveremos al principio del menú de opciones.

COMANDOS (AMSTRAD, AMSTRAD DISCO)

Juego de dos jugadores

Con el juego de dos jugadores se necesita al menos un joystick.

Al principio del juego, el Mago (controlado por el jugador #1) es seguido por otro personaje, denominado el Golem. Cuando el Golem está parpadeando, el jugador #2 debe pulsar el botón de FUEGO del joystick o la tecla SHIFT si juega con el teclado, para señalar que quiere jugar antes de que el Golem desaparezca.

Movimientos

Puedes mover al Mago y al Golem usando las teclas cursor.

El Mago: Para disparar (si tienes un hechizo puede ser lanzado) pulsa el botón de FUEGO o la tecla SHIFT.

El Golem: Pulsa el botón de FUEGO (o SHIFT) para saltar. Cuando caiga en las criaturas enemigas, las aplastará. El Golem no puede nunca lanzar o almacenar hechizos.

Almacenando un hechizo

Para almacenar un frasco o un pergamino pon al Mago en él y pulsa inmediatamente. Verás que una de tus bolsas contiene algo. Las bolsas están representadas por ocho huecos en el margen superior de la pantalla.

Seleccionado un hechizo

Para seleccionar uno de los hechizos almacenados en las bolsas pulsa la barra espaciadora. En el margen superior de la pantalla, el punto rojo mueve un hueco a la derecha cada vez que pulsas.

En el margen izquierdo, un símbolo indica el tipo de hechizo que es (ver LISTA DE HECHIZOS).

Lanzando un hechizo

Para lanzar un hechizo hay dos posibilidades:

— Cada vez que el Mago pasa sobre él y no lo almacenas lanza después de unos pocos segundos el hechizo.

— O si seleccionas un hechizo almacenado en las bolsas (barra espaciadora), entonces para lanzarlo debes pulsar la pequeña tecla ENTER en el panel numérico.

Versión Cassette

Si ves este símbolo al final de un juego tienes que rebobinar la cinta hasta el principio de forma que el programa se pueda recargar.

Otros comandos

PAUSA: Tecla P.
ESC: Para parar el juego.

INVENTARIO (excepto versión cassette)

Al final de cada etapa vas a la pantalla del inventario

que te permite organizar tus bolsas para la siguiente etapa. Aparece una pantalla mostrándote los pergaminos y frascos.

— Utilizando el joystick sitúa el cursor en ellos. En el margen izquierdo verás qué clase de hechizo es (los pergaminos arriba, los frascos abajo). En el margen derecho una cifra indica el número de hechizos de este tipo.

— Pulsa el botón de FUEGO o SHIFT para poner el hechizo señalado por el cursor en una bolsa.

— Una vez que hayas acabado tu selección pulsa la barra espaciadora para continuar.

NOTA: Si pulsas la barra espaciadora sin haber seleccionado un hechizo tendrás una selección preestablecida por el programa. Debes seleccionar un mínimo de un hechizo.

Versión Cassette: Guarda los hechizos que has recogido para la siguiente etapa.

PUNTUACIONES

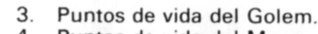
Si tienes una buena puntuación se mostrará en la tabla de puntuaciones. Teclea tu nombre en el teclado y pulsa ENTER.

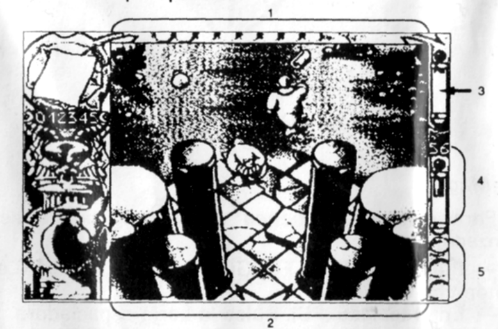
NOTA: El disco no debe estar protegido contra escritura si quieres que tu puntuación se salve.

Descripción de la pantalla

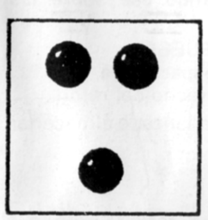
1. Bolsas que contienen hechizos.
2. Zona del juego.

3. Puntos de vida del Golem.
4. Puntos de vida del Mago.
5. Vidas que quedan.





Pergaminos



01. Bolas de fuego.

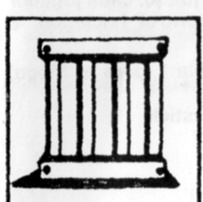


02. Los vegetales.



03. Las cuchillas sangrientas.

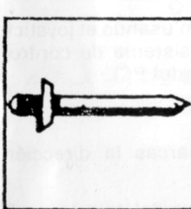
04. Petrificación.



05. Encarcelamiento.



06. Terremoto.



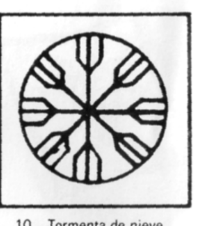
07. La espada mágica.



08. Metamorfosis.



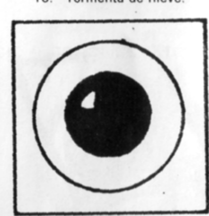
09. Bola de fuego.



10. Tormenta de nieve.



11. Los signos extraños.



12. Parálisis.

Frascos



13. Visión multiplicada por tres.



14. Visión multiplicada por dos.



15. Miedo.



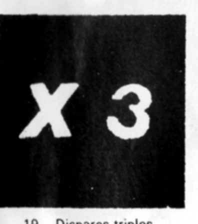
16. El Genio.



17. Aura de fuego.



18. Disparos dobles.



19. Disparos triples.



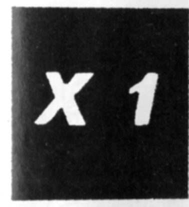
20. Rayo.



21. Balas vampiro.



22. Nube venenosa.



23. Disparo.



24. Escudo reflectante.



AUTORES

Fabrice DECROIX, Olivier ROGE, Jocelyn VALAIS.

CREDITOS

— Versiones Spectrum y Msx por New Frontier.
— Programado por Ricardo Fernández.
— Gráficos por Rubén Gómez.
— Música por Alberto José González.